Les Derigions

Chez les Dérigions, société de loisirs par excellence, le sport en tant que spectacle prends une place importante dans la vie de tous les jours. La fameuse compétition annuelle inter-quartier est par ailleurs très réputée. Bien sur, le sport roi à Pôle reste et restera le combat de gladiateurs, pourtant l'intérêt pour les compétitions sportives est important.

Comme dans toutes les civilisations, les 1ers sports pratiqués sont ceux qui reprennent des éléments importants pour la survie des peuples pratiquants , javelot, tir a l'arc…à Pôle bien sur on rajoute un peu de piment et de sanglant a ce type d'épreuves.

Les sports pratiqués à Pôle sont assez semblable à ceux que l'on trouve dans l'athlétisme classique. Ils sont accessibles aux porteurs si ceux-ci respectent les règles.

Lancer de javelot : Ici on ne mesure pas la longueur du lancer, mais plutôt sa précision et sa puissance. A 35 mètres sont attachés, mais pas complètement immobiles plusieurs animaux, qui doivent être tués par le lanceur, celui-ci dispose de 3 lancés par animaux, les animaux vont du plus gros au plus petit ou au plus resistant, à vous de voir ça peux donner Polac, daim, chien , poule

Course à pied d'obstacle : imaginez un 5000 mètres parsemé de pièges de toutes sortes, trous plein de piques, poutrelle au dessus d'une mare de crocos, braises ardentes, etc…

Sprint : 5 participants, derrière les startings blocs, une cage avec 6 chiens de guerre affamés, le départ est donné. A l'autre bout de la piste qui fait 100 mètres, une cage (melotonnée pour les arrivées trop rapides) attends le coureur. A ce dernier d'arriver assez vite pour s'y mettre a l'abri. Si un coureur est rattrapé, les forces de sécurité interviennent avant qu'il ne se fasse bouffer mais la blessure marquera souvent la fin de sa carrière, le but étant d'apporter une dose de frisson et de motivation aux coureurs.

Escrime au fleuret : Seul moment ou simple sportif peux porter un fleuret d'apparat, ici l'épreuve est tout à fait semblable à ce que l'on connaît, chaque touche marque le point à 3 points le match est gagné, bien sur le sang coule un peu, mais cela est rarement mortel.

Les Piorads

Chez les Piorads le sport prends plutôt des allures de fête du village où chacun essaye de prouver sa force et son habileté. Lors de ces fêtes on retrouvera sous une forme ou une autre les différentes activités présentées.

La tête à Polo : Le jeu de la tête à polo ressemble grosso modo à la soule de notre bonne vieille terre. Le but : deux équipes de 20 piorads se font face, chaque équipe possède dans ses rangs deux « marqueurs » et au milieu , une tête de Polac. On tire au sort l'équipe qui à la tête de Polac, les hommes de celle-ci doivent tous se mettre torse nu, les autres porteront une fourrure, cela permets de distinguer les équipes. Le but du jeu est pour chaque équipe de porter la tête à Polo jusqu'à un feu de l'autre côté du village et de l'y planter sur une broche. L'utilisation des armes est interdite, par contre assommer un adversaire à coups de poings, pieds, tête est tout à fait autorisé et même encouragé. Ce jeu à pour but d'aiguiser l'instinct tactique des jeunes piorads, protection des « marqueurs », stratégie d'occupation du terrain, etc…

Après le match, qui reste une fête très conviviale une grande beuverie est organisée, avec polac roti pour diner. On peut imaginer des matches inter-villages bien sur chaque village à un peu ses propres règles. N'oublions pas qu'il s'agît d'une fête, cela ne tournera donc pas en boucherie, les joueurs se connaissent se respectent, son souvent voisins ou amis, s'être mis sur la gueule pendant toute une après midi ne les empèchera pas de bien en rire et de boire un coup une fois le soir venu. (un peu comme le font nos rugbymen durant la 3ème mitemps)

La poutre : Vous connaissez le mat de cocagne, c'est un peu la même chose, une énorme poutre à été plantée profondément dans le sol, en haut de la poutre, des « cadeaux » fourrures, jambons, etc… le but n'est pas ici de monter à la poutre mais de faire tomber la poutre. On verra ici plusieurs techniques : la prise de l'ours visant à arracher la poutre, la charge est une technique courageuse mais souvent douloureuse.

Le premier qui tombe : Excellent jeu Piorad, chacun son tour on se colle un grand pain dans la tronche, vous l'aurez compris le premier qui tombe à perdu. On peut trouver des variantes moins violentes avec une choppe posée sur la tête où c'est la première choppe tombée qui donne le perdant.

Le tir à la corde gelée : le tir à la corde tout simple, sauf qu'au préalable la corde ainsi que les mains des tireurs sont mouillés, du coup lorsque tout cela gêle quelques minutes plus tard et que les mains collent à la corde, la douleur de la peau qui s'arrache quand la corde gelée glisse, ajoute à la dureté de l'épreuve.

La charrue : le jeu de la charrue consiste à accrocher une corde à deux chagars, ceux-ci sont encadrés par des guerriers en chagars eux-aussi et les font avancer vers un gros steack, Le guerrier accroché à la corde trainé par les chagars doit arrêter les chagars dans leur avancée. En fin d'épreuve une fois les gagnants désigné, tous les gosses du village (pas plus de 10 ans) viennent s'accrocher pour essayer de stopper les chagars, les guerriers encadrant les chagars sont là pour éviter que les gamins se fassent bouffer. Il est rare qu'un Piorad réussisse cette épreuve qui demande beaucoup de force, d'autre part il est interdit d'essayer de stopper les chagars d'une autre manière. On raconte que dans le village de Durkös, le même gagnant à cette épreuve 3 ans de suite s'enduisait le corps de sang frais, les chagars attirés à la fois par le steack devant eux, et par l'odeur derrière eux étaient plus hésitants et s'arrêtaient plus facilement ; jusqu'au jour où ils ont décidé de délaisser le steack et que notre gagnant s'est fait arracher l'avant bras avant que les guerriers encadrant les chagars n'interviennent…

(Cette tradition peux se voir dans pas mal de ferias, où des guardians encadrent deux ou trois taureaux, souvent avant de les lâcher dans la ville. Bien sur il n'est pas question de lâcher les chagars !)

Les Thunks

Les jeux Thunks sont en rapport direct avec leurs activités

Course de poney : sur un parcours défini à l'avance les concurrents font la course. Le parcours est souvent escarpé , et les participants doivent souvent descendre de leur monture pour les aider sur des passages difficiles.

La peau de louve : deux équipes de 10 cavaliers sur un terrain à chaque bout duquel se trouve un filet, un « ballon » de peau de louve doit être amené au bout, ce sport est violent et on à le droit de désarçonner un cavalier. Le match dure le temps de trois chansons. (inspiré d'un jeux afghan dont je ne me souviens plus le nom, rematez rambo 3… enfin zetes pas obligés)

Le tir à l'arc : épreuve classique, si ce n'est l'excellent niveau des participants, c'est aussi l'épreuve la plus prisée.

Le trampoline : Une peau de mammouth tendue et accrochée par des tendons souples à des piquets, et voilà un superbe trampoline, ce jeu est plutôt fait pour les enfants, qui s'amusent sur ce trampoline géant pendant des heures.

Les Vorozions

Les sports Vorozions tiennent des tournois du moyen age.

Tir à la catapulte : Les Vorozions adorent les engins de guerre, des compétitions sont organisées, une muraille de pierre de 3 mètres d'épaisseur placée à 300 mètres doit être détruite. Les critères entrant en compte seront le temps mis à détruire la cible (ce qui permets de juger de la précision et de la puissance de l'outil) l'autre critère sera le coût de la machine. Ce concours permets de motiver les ingénieurs Vorozions et de les pousser à l'invention, la prime versée au vainqueur n'est rien d'autre qu'un contrat de fourniture de l'armée, en gros la richesse !

Mat de cocagne : Un mat enduit de graisse, au bout duquel pendent des cadeaux. On trouve une version amusante de ce jeu lors du jour de la Sainte Catherine. Ce jour là, les jeunes femmes célibataires de 25 ans peuvent trouver un bon partit, en effet des jeunes (ou vieux) hommes seuls ont accroché au mât une lettre, qui n'est rien de moins qu'un engagement sur l'honneur d'épouser la propriétaire de la lettre en question. Les jeunes femmes vont essayer de se hisser au mât pour trouver l'âme sœur, une nouvelle version de tourner manège.

Course administrative : Les concurrents doivent obtenir un formulaire de permis de construire le plus rapidement possible, ce jeu fait appel à de la course à pieds pour se déplacer d'une administration a une autre, de connaissance vorozion, de ruse, de séduction etc…

Tournoi : deux cavaliers armés de lances, vous connaissez la suite, le désarçonné à perdu. Pour des règles bien précises et complètes sur le sujet je vous renvoie sur le forum.

Les Batranobans

La torture : bien sur ça peut ne pas être considéré comme un sport mais plutôt comme un art, cependant les fêtes sportives donnent lieu à de nombreuses représentations des meilleurs bourreaux qui sont accueillis par la foule comme de véritables stars du rock

La grande course du désert : une grande course à cheval d'endurance en plein désert, un peu le paris dakkar à cheval ou à chameau.

Le parcours de l'esprit : lachez des candidats complètements défoncés aux épices dans une sorte de train fantôme labyrinthique, le 1er sorti à gagné. Les cavaliers volants ou les junkies notoires sont souvent les meilleurs dans cette épreuve qui fait appel au contrôle de ses trips et a des bonnes notions d'orientation Doses : 2 fragments de muffin + 2 brisures de lune

Invention d'épices : Le concours d'invention d'épice est très réputé, c'est là qu'on peut voir toutes les nouveautés et la tendance que prends le marché, il se joue là de gros enjeux et les marchés sont juteux. On dit que ce concours cache une autre compétition, plus fermée, où se vends des épices beaucoup plus rares et dont le commun des mortels n'a pas à connaître l'existence.

Les Sekekers

les Sekekers ne pratiquent pas vraiment de sports ou de jeux, mais cela est plutôt vu comme des initiations bis, qui ont pour but de renforcer leur valeur au combat, et leur haine pour les hommes.

La chasse à l'homme : je crois que c'est clair. une dizaine d'hommes (bien nourris et en bonne condition) sont lâchés avec un peu d'avance, les guerrières de la tribus a leur suite, celle qui ramène le plus de têtes à gagné.

La tribu des femmes serpent : A l'origine de cette tribu, il y a la légende de leur chef, tallia qui à l'age de 10 ans à été la seule survivante de la 10 aine de sekekers parties à la chasse et qui se sont faites décimées par un gors groupe de Deynonichus. Tallia, seule survivante s'est au fil du temps intéressée de plus en plus a ces créatures et à fini par les prendre en exemple, leur sauvagerie, leur rapidité d'action et de mouvement, tout la fascine, sa tribu se couvre de peaux de Deynonichus en guise d'armure de cuir. Un de leurs jeu les plus connus, et qui sert aussi de rite de passage, pour en plus d'être une Sekeker devenir une femme serpent consiste à se maculer de sang, et à accrocher 4 gros morceaux de viande sur son cheval. Ensuite il faut passer au milieu d'un groupe de deynonichus le plus vite possible. Si la sekeker arrive à traverser le groupe sans tomber de cheval et en vie, elle sera femme serpent, plus il lui restera de quartiers de viande accrochés plus son succès sera complet. Cette épreuve mise surtout sur la maîtrise de sa peur et sur la vitesse.

Les Gadhars

Bien sur selon les tribus cela sera très disparate

Le saut a l'élastique : des lianes accrochées aux chevilles les Gadhars se lancent d'un arbre, il y a parfois des fractures, mais ils apprennent ainsi à maîtriser leur peur du vide. Dans les tribus vivant dans les arbres c'est aussi une épreuve de passage à l'age adulte.

Cache cache : hé oui, les Gadhars aiment bien jouer à chache-cache, pas vous ?

La chasse : tous les guerriers partent à la chasse, le lendemain à l'aube tous doivent avoir déposé leur tribu devant la hutte du chef, la plus belle proie déterminera le vainqueur. Ce jeu est aussi une façon d'honorer le chef de la tribu.